

## **Resolução da atividade principal - MAT5\_03NUM01**

Esta atividade tem como proposta fazer com que os alunos construam os tabuleiros com os circuitos, e não apenas disponibilizá-lo pronto para a realização do jogo. O professor deve exibir uma imagem de circuito semelhante para que os alunos compreendam como é construído e pratiquem os conceitos da multiplicação e da tabuada, buscando a compreensão e não a mera memorização.

Os alunos deverão construir o circuito para que faça parte do Tabuódromo, ou seja o autódromo da tabuada. O professor pode sugerir mais opções de produtos para que o circuito fique maior ou sugerir que os próprios alunos elaborem mais opções para o percurso.

O professor deve acompanhar a construção do circuito pelos grupos e ir realizando as intervenções necessárias.

Depois do circuito pronto o jogo pode ser realizado da seguinte forma:

O professor deve disponibilizar para cada grupo:

- Um recipiente (pode ser saco plástico não transparente) contendo as nove fichas (quadrados de papel com 3cm, por exemplo) identificadas com os produtos (6, 24, 27, 35, 48, 56, 64, 70 e 81) ou seja, uma ficha para cada valor;
- O tabuódromo para ser preenchido (modelo no material para impressão);
- Tampinhas de garrafas descartáveis de diversas cores (uma para cada aluno);
- Um dado diferenciado contendo apenas as faces 1, 2 e 3 de opções (pode ser feito de papel, como no modelo presente no material impresso deste plano).

### **Como jogar:**

Cada aluno deve usar uma tampinha de garrafa descartável de cor diferente (pode-se colar um papel de cor diferente em cima da tampinha, caso não haja cores suficientes), para utilizar como seu marcador no tabuleiro. Todos os participantes devem iniciar do ponto de partida.

Inicialmente, para se definir o jogador que começará o jogo, pode-se utilizar várias estratégias, como par ou ímpar, ou cada aluno retirar uma ficha do recipiente e o que retirar o de maior produto, começa.

O primeiro jogador retira uma ficha do recipiente e, ao visualizar o valor do produto, deve posicionar a ficha no local do circuito correspondente a operação para aquele resultado. Estando correto, terá o direito de jogar o dado e avançar as respectivas casas. Se errar, passa a vez para o próximo participante que então deverá posicionar a ficha no local correto. Assim que um participante posiciona a ficha no local correto, deve devolvê-la em seguida ao recipiente. A partir daí o próximo jogador realiza a mesma ação e assim sucessivamente até algum participante atingir o ponto de chegada.

Sugestão para construção do tabuódromo:

